



NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE?

Nintendo Customer Service
SUPPORT.NINTENDO.COM

or call **1-800-255-3700**

BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION, L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?

Service à la clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM

ou composez le **1-800-255-3700**

Nintendo®

Nintendo of America Inc.
P.O. Box 957
Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.
www.nintendo.com

78550A



Product recycling information:
visit recycle.nintendo.com

Information sur le recyclage
du produit : visitez
recycle.nintendo.com

PRINTED IN USA
IMPRIMÉ AUX É.-U.

PROFESSOR LAYTON

AND THE

MIRACLE MASK™



**INSTRUCTION BOOKLET
MANUEL D'INSTRUCTIONS**

LEVEL 5



NINTENDO 3DS™

PLEASE CAREFULLY READ THE NINTENDO 3DS™ OPERATIONS MANUAL BEFORE USING YOUR SYSTEM, GAME CARD OR ACCESSORY. THIS MANUAL CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

WARNING - 3D FEATURE ONLY FOR CHILDREN 7 AND OVER

Viewing of 3D images by children 6 and under may cause vision damage.

Use the Parental Control feature to restrict the display of 3D images for children 6 and under. See the Parental Controls section in the Nintendo 3DS Operations Manual for more information.

WARNING - SEIZURES

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

Convulsions Altered vision

Eye or muscle twitching Involuntary movements

Loss of awareness Disorientation

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - EYESTRAIN AND MOTION SICKNESS

Playing video games can result in eyestrain after a sustained period of time, and perhaps sooner if using the 3D feature. Playing video games can also result in motion sickness in some players. Follow these instructions to help avoid eyestrain, dizziness, or nausea:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, or every half hour when using the 3D feature, even if you don't think you need it. Each person is different, so take more frequent and longer breaks if you feel discomfort.
- If your eyes become tired or sore while playing, or if you feel dizzy or nauseated, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms, stop playing and see a doctor.

WARNING - REPETITIVE MOTION INJURIES

Playing video games can make your muscles, joints, or skin hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome or skin irritation:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- When using the stylus, you do not need to grip it tightly or press it hard against the screen. Doing so may cause fatigue or discomfort.
- If your hands, wrists, or arms become tired or sore while playing, or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - BATTERY LEAKAGE

The Nintendo 3DS contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo 3DS. If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair, or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

WARNING - RADIO FREQUENCY INTERFERENCE

The Nintendo 3DS can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

- Do not operate the Nintendo 3DS within 9 inches of a pacemaker while using the wireless feature.
- If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not use the wireless feature of the Nintendo 3DS without first consulting your doctor or the manufacturer of your medical device.
- Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and on board aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.



The Official Seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

NEED HELP PLAYING A GAME?

For game play assistance, we recommend using your favorite Internet search engine to find tips for the game you are playing. Some helpful words to include in the search, along with the game's title, are: "walk through," "FAQ," "codes," and "tips."

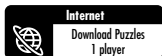
IMPORTANT LEGAL INFORMATION

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted. REV-E

Powered by 

© 2012 LEVEL-5 Inc. Trademarks are property of their respective owners.
Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. This software uses a font that is either made by or created based on a font made by Fontworks, Inc. which has been modified to accommodate the software design.
© 2012 Nintendo.

THIS GAME CARD WILL WORK ONLY WITH THE NINTENDO 3DS™ VIDEO GAME SYSTEM.



ALLOWS DOWNLOAD OF ADDITIONAL PUZZLES.



ALLOWS INFORMATION EXCHANGE BETWEEN THE NINTENDO 3DS SYSTEM AND A WIRELESS HOTSPOT.

Contents

Story	4
About the Game	5
Getting Started	7
Controls	8
Conducting Your Investigation	9
Map	9
Investigation Screen	10
Solving Puzzles	12
The Professor's Trunk	15
Journal/Mysteries	16
Puzzle Index	17
Saving/Episodes	18
Additional Trunk Features	19
Horse-Riding Mode	23
Ruins Mode	24
Bonus Features	25
Manuel en français	33

⚠ CAUTION - STYLUS USE

To avoid fatigue and discomfort when using the stylus, do not grip it tightly or press it hard against the screen. Keep your fingers, hand, wrist and arm relaxed. Long, steady, gentle strokes work just as well as many short, hard strokes.

Story

Professor Layton is a talented archaeologist known for his love of puzzles and profound mysteries. He has helped Scotland Yard solve several challenging cases on his way to becoming a household name! But before all of London was familiar with his work, there was a time when he was simply a young student named Hershel Layton...

One day, after the professor receives a peculiar letter from an old school friend named Angela, he and his apprentice, Luke, arrive in the carnival city of Monte d'Or along with Layton's assistant, Emmy.

According to the letter, the city of Monte d'Or is being plagued by "the Masked Gentleman" who has used the magical powers of the Mask of Chaos to create a series of terrifying spectacles.

What's more, this is not the first time the professor has heard mention of the Mask of Chaos. The first time was 18 years earlier, when he was still in high school...

About the Game

In the Professor Layton and the Miracle Mask game, you assume the roles of Professor Layton and his assistants, Emmy and Luke. Travel to a range of locations and solve puzzles as you make your way through the story and play the game!

Professor Layton

Hershel Layton became Gressenheller University's youngest professor at the age of 27. Well respected within the archaeological community, he is quickly on his way to becoming a household name throughout all of London.

Luke Triton

His great respect for Professor Layton's powers of thought led Luke to his request to become the professor's apprentice. Though still naive about the world, he is a very clever 11-year-old boy who is learning more every day!

Emmy Altava

Professor Layton's official assistant is a dedicated, intelligent, and energetic young woman. She is a keen photographer with excellent research skills. Her background is a bit of a mystery, but we do know that she studied martial arts under her uncle.

During the course of the investigation, Professor Layton and company will encounter all sorts of puzzles. Some of these puzzles will provide clues to help you solve the story's main mystery. Keep a clear mind and take your time solving the puzzles as you proceed through the story!

Akira Tago

*Puzzle Master
Professor Emeritus
Chiba University, Japan*

Born February 25, 1926. Professor Tago performs research in the field of psychology and has written many best-selling puzzle books in his spare time. Even now, he actively continues to research a wide variety of subjects.

Professor Tago's reputation for creating brainteasers and riddles for even the most seasoned puzzle solvers was further solidified following his contribution to Professor Layton and the Last Specter™. He is best known for his best-selling series of books, Atama no Taisou ("Head Gymnastics," published only in Japan). Enjoy trying your hand at his exquisite puzzles intricately interwoven within the story of Professor Layton and the Miracle Mask.

The puzzles and questions compiled in this game were created based on puzzles provided/supervised by Professor Tago and the Tago-Akira Research Institute, Inc.



Getting Started

Make sure the power is off, and insert the Professor Layton and the Miracle Mask Game Card. You should hear a small click when the Game Card is properly inserted.

- 1 Turn the power on, and tap the Professor Layton and the Miracle Mask icon on the HOME Menu on the lower screen.






- 2 Use the options explained below.

Title Screen

There are three options on the title screen. The first time you start up the game, only the New Game option will be visible.

New Game	Create a new save file to start the game from the beginning. You will be asked to input a name for the file. Tap on the keyboard on the Touch Screen to type, and then tap OK when you are finished. You won't be able to change the name on the file later.
Continue	Load an existing save file to resume playing from your last save point.
Bonuses (▶ p. 25)	Explore extra content! This option will appear once you have created a save file.

You can adjust the volume on the lower screen by tapping .

This manual uses  to represent the top screen and  to represent the Touch Screen.

Controls

While most of this game can be played by tapping and sliding on the Touch Screen, some areas, such as the Puzzle Index and dialogue screens, can also be controlled using the +Control Pad and the A Button.



If you close your Nintendo 3DS system during play, it will go into Sleep Mode and save battery consumption. To end Sleep Mode, simply open your Nintendo 3DS and resume play.

Conducting Your Investigation

Professor Layton's investigation will take him all around the thriving city of Monte d'Or as he speaks with townspeople to gather information and scrutinizes any suspicious objects. During this investigation, he will encounter a multitude of challenging puzzles as well!

Map

You can use this mode to travel around to the various locations in Monte d'Or. Tapping on the orange icons (and) will take you to those locations.



Investigation Mode

Once you tap the Investigation icon on the Touch Screen, you will enter Investigation mode. Slide the stylus along the Touch Screen to move the magnifying glass that appears on the top screen. If you pass over a point of interest, the magnifying glass will turn orange. Be sure to check everywhere!



Zoom Mode

Occasionally your magnifying glass will turn blue. This means that when you check the area, you will zoom in on a hidden location that you couldn't see before! Once you are done investigating, tap Zoom Out.

Talking to People

If the magnifying glass turns orange when you move it over a character, you can talk to that character and try to get some information. Tap the Touch Screen or press the A Button to advance the conversation. Be sure to talk to people more than once, as they will often have more to say as your investigation goes forward.



Hidden Things

Puzzles, hint coins, and collectible items (► p. 17) are hidden throughout Monte d'Or. Make sure you tap every nook and cranny to find everything!



Finding a hint coin.



Finding a hidden puzzle.



Finding a collectible item.

Look for Hint Coins!

Collect hint coins to help you solve puzzles (► p. 13). Hint coins are hidden all over Monte d'Or. If your magnifying glass turns orange, tap the screen to investigate further. Be sure to check everywhere!



Solving Puzzles

You'll find puzzles scattered all over the place throughout your investigation. Try to find as many as you can! Some puzzles may seem a bit difficult at first, but don't despair! Stay focused and keep your thinking cap nearby, as you'll need to solve quite a few puzzles in order to progress through the story!

1 Find a puzzle!

Talk to people and search the surrounding area for puzzles. When you uncover one, the introductory screen appears, showing the number of picarats the puzzle is worth. Tap the Touch Screen or press the A Button to continue to the puzzle.

Picarat Value

The number of picarats you will receive if you solve this puzzle.

Your Picarat Total

The total number of picarats you have accumulated so far.



About Picarats

Picarats are units that tell you how difficult a puzzle is. When you solve a puzzle, you will collect the picarat value of that puzzle. Collect as many picarats as you can to unlock extra content in the Top Secret section in Bonuses (► p. 27).

2 Read the puzzle explanation.

The puzzle explanation will be displayed on the screen. Read it carefully, and then tap the Touch Screen once to start solving the puzzle.

3 Enter your answer.

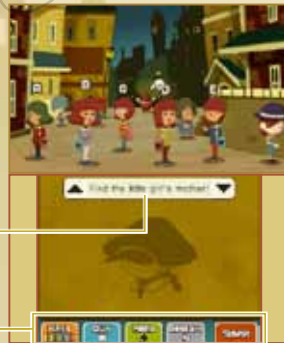
There are various kinds of puzzles, and many have different methods of answering, but all will need some input from you on the Touch Screen. The icons below appear on the Touch Screen during a puzzle, depending on the puzzle type.

Puzzle Explanation

Tap ▲ to display the explanation again on the top screen.
Tap ▼ to display it on the Touch Screen.

Icons

	Tap to spend hint coins and view hints. There are four hints for each puzzle. The first three hints cost one hint coin each, but the Super Hint costs two hint coins. There are a limited number of hint coins in the game, so use them sparingly!
	Quit this puzzle.
	Use the Memo Function to make notes (► p. 18).
	Tap to reset the puzzle (for certain puzzles).
	Tap this to undo one move in the puzzle.
	Submit to confirm your answer.



4 Puzzle solved?

Correct!

When you solve a puzzle correctly, you'll receive picarats equal to the number displayed at the start of the puzzle. Sometimes you'll also get an item or a hint to help you with your investigation! Solved puzzles will be sent to your Puzzle Index, where you can replay them at any time (► p. 17).



Incorrect...

When you answer a puzzle incorrectly, you have the option to try it again right away, but its picarat value may decrease. You also have the options of spending hint coins or quitting the puzzle.

The Puzzle Keeper's Shack

Puzzles are hidden throughout Monte d'Or, so you just might miss a few along the way. As the story advances and you move to new locations, you might lose access to some puzzles. Worry not, though! Any puzzles you miss will be sent straight to Granny—er, um, to Nanna Grams. Just don't let her know you're on to her true identity! Whenever you feel like trying a new puzzle, be sure to stop in and see if there are any ready for you!

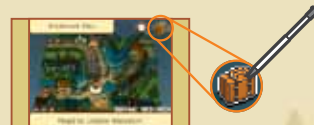


The Professor's Trunk

A gentleman always travels with his trunk, and Professor Layton is no exception. The Professor's Trunk contains a wealth of helpful items and resources that will help you push your investigation forward. Open the trunk by tapping the trunk icon in the top-right corner of the Touch Screen.

Trunk

The trunk contains several options and features. Any new content or information will be marked as New!



Game Information

Check the number of puzzles you've discovered (and how many you've solved), your current location, your present objective, the number of hint coins and picarats you've collected, and the total amount of time you've played.



Volume Adjustment (► p. 7)

Trunk Options (► p. 16 – 22)

Options marked with a question mark will become available later as you progress through the game.

Close

Close the trunk and return to the game.

Memo Function (► p. 18)

Return (► p. 16)

Collection

Check the collection of curious items that you pick up over the course of the game.



Layton's Journal

The journal provides a record of past events and information you've gathered so far. Select a journal entry on the Touch Screen to read it on the top screen.



Mysteries

Any strange events that you encounter during the course of the story will be recorded here. Select a mystery on the Touch Screen to read a short summary. Sometimes the professor will offer additional comments on a particular mystery. Tap Layton's Thoughts to see his comments.



Return

Tapping the Return icon on the top left of the Touch Screen, followed by OK! will take you back to the title screen. Your data will not be saved when you tap the Return icon, so be sure to tap Save first (► p. 18)!



Puzzle Index

Every puzzle you've discovered is stored here. You can replay any puzzles you've solved before as many times as you like, as well as view the hints without spending any hint coins.

Layton Icon

- : Solved on first try with no hints
- : Solved on first try with hints
- : Solved, but with some mistakes first
- : Unsolved

Puzzle Type and Location

Tags

The All tab displays all the puzzles you've found so far. The Picks tab only displays the puzzles you have selected as your favorite ones.

Puzzle Picks

Tap next to your favorite puzzles to add them to your picks.

Puzzle Number, Title, and Picarat Value

Hints Viewed

The hints you viewed will be opaque.

Scroll Bar

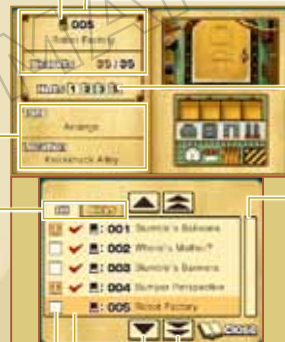
Slide along this bar to go through your list of puzzles. You can also use the +Control Pad.

Scroll Buttons

and allow you to scroll faster.

✓ (Solved Puzzles)

Puzzles you have solved before are checked off and can be played again. To try an unsolved puzzle again, look for it in the location indicated on the top screen.





Save

Tap Save to save your progress so far. Tap one of the three files to save your game in that slot. Any data already in a file will be overwritten if you choose to save to that file, so choose carefully.



Episodes

Check Episodes to view any events not available in the main storyline! Select an episode in the list and tap Watch Episode! As you work your way through the game and gather more episodes, you'll learn even more about your favorite characters!



Memo

You can take notes on the Touch Screen you select Memo from the Professor's Trunk. It's also available when solving puzzles and can be particularly useful on trickier problems, so be sure to use it to your advantage!



: Pencil



: Change colors



: Clear all



: Thick pencil



: Thin eraser



: Undo 1 move (max. 4)



: Fill in an area




: Thick eraser



: Redo 1 move (max. 4)

Additional Trunk Features

There are three minigames in the Professor's Trunk. They will first be marked with a question mark, but you can unlock them as you progress through the story. You will also collect more content for these as you learn more about the mysteries of Monte d'Or. Tap  to read the instructions for each minigame.



Shop

Arrange the inventory on the shelves and try to sell out your entire stock! Use the Touch Screen to choose a display, and then tap the Start! button. If you can arrange your items in a particular way, the customers won't be able to stop themselves from buying everything you have. Once you've arranged everything the way you want it, tap the Open Shop! button to begin.



Items for Sale

Use the buttons on the side to scroll.

First Item

The first item for sale cannot be moved. Think of a way to sell all the other items based around this one.

Reset

Clear out the case and start from the beginning.

Case

Open Shop!

When you've finished your arrangement, tap this to start.





Robot

Guide your toy robot to the goal. After you choose the course you want to try, tap the Start! button. The robot will move 3 spaces in the direction you choose. Guide your robot in such a way that it lands right on the goal space before it runs out of power. And watch out for enemies!



Goal

Direction Buttons

Touch one of the arrows to tell the robot to walk in that direction.

Reset

Reset the level.

Power Gauge

Decreases when the robot moves. When this gauge runs out, your robot will not be able to go any farther.

Undo

Go back to one move prior.



Legend

	Gold Key	When you get this windup key, the robot will continue straight forward, blowing through enemies and blocks alike!
	Block	Running into a block will stop the robot unless you hit a Gold Key first.
	Wall	Running into the wall will stop the robot, even with the Gold Key.
	Enemy	Enemies move at the same time as the robot. Hitting one will end the game.
	Conveyor Belt	Belts will start moving if the robot lands on their space. They move in the direction indicated by the arrows.



Rabbit

This poor bunny was about to be thrown out by the ringmaster. Help him learn some tricks so he will be able to return to the circus and perform.



Rabbit Name

Train

Train your rabbit on new moves with your stylus.

Rabbit-Training Instructions

Rabbit Journal

The actions your rabbit has been trained to do are listed here.

Chat

Talk with your rabbit.

Rabbit Icon

Tap each icon to watch your rabbit perform various actions.

Stage Select

Use the tricks that you've taught your rabbit to perform a play! The ringmaster will evaluate your rabbit's performance.



Chat

A little-known fact about Luke, the professor's apprentice, is that he can talk to animals! Tap the Chat button so Luke can talk about new actions with your rabbit. Tap the Train button to teach new moves to your rabbit so he can perform them onstage!

Train

Guide your rabbit by touching it with your stylus. By doing various moves (some tapping, some sliding) you can train your rabbit to do various tricks. Once the rabbit learns an action, you can use that move in any one of the plays your rabbit performs!

Change which way your rabbit is facing.



Stage Select

This command lets you hold a show and get the circus master's evaluation. Once you have selected the play you want to perform, a screen like the one below will be displayed. Choose an action for each key point in the script. Once you've got your moves scripted, tap the Curtain Up! button to start the show!

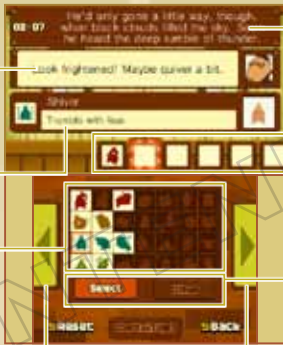
Ringmaster's Advice

If you don't follow Tyrone's directions, you may not get a good evaluation! So pay careful attention!

Explanation of Selected Action

Available Rabbit Actions

Change Key Point



Script

The script for the present plot point.

Actions

The actions the rabbit will perform for each point. You can't start the show until these are all filled in.

Select/Clear

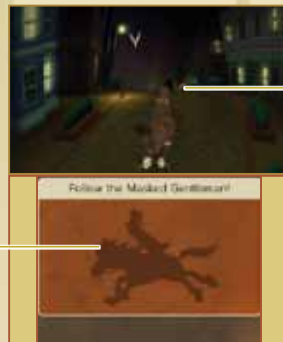
Set an action for a key point, or clear the present action.

Horse-Riding Mode

If you speak with a certain character during your investigation in Monte d'Or, you will unlock this mode.

Horse-Riding Screen

Your horse will proceed straight ahead on its own, but you must guide it left and right by sliding the stylus along the Touch Screen. Bumping into barrels will slow your horse down. You can also pick up carrots along the way that will give you a speed boost and allow you to run through any barrels without slowing down for a short period of time.



Carrot

Barrel

Touch Screen

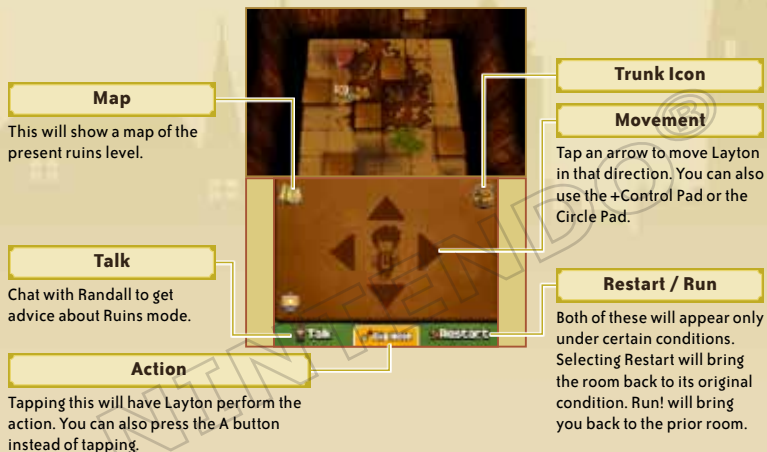
Slide the stylus left and right to guide the horse through the course.

Ruins Mode

During your investigation, you will see a young Hershel Layton and his best friend, Randall, enter a set of ancient ruins. During this part of the story you will enter Ruins mode, which is a little different from the normal gameplay. As you solve the puzzles here, you will go deeper and deeper into the ruins.

Ruins-Mode Screen

Move Layton around the ruins to solve the puzzles and get to the goal in each level.



Bonus Features

To gain access to the Bonuses section, tap Bonuses on the title screen, then select a save file to load. The amount of content available in the Bonuses section varies with each file and increases as you complete more of the game.

Bonuses

You can choose from four different bonus sections. The availability of your bonus content will depend on the progress made in your current save file.



Daily Puzzles (-> p. 25)	Connect to the Internet to download new puzzles that weren't available in the game. For a period of time, a new puzzle will become available on a daily basis.
Puzzle Index	Replay any puzzles you've solved and check your puzzle-solving records (► p. 17).
Top Secret (-> p. 27)	A wealth of secret content is available here only for great puzzle minds with a wealth of picarats!
Notifications	Choose to enable or disable automatic notifications about the daily puzzles.

Bonuses

The game is saved automatically whenever the Bonuses section updates. Make sure you return to the title screen before turning off your Nintendo 3DS system. This will ensure your progress is saved.

Daily Puzzles via Internet Connection

Players with wireless Internet access can download a new puzzle every day for a full year after the release of Professor Layton and the Miracle Mask! Solve them just like you would the normal puzzles in your Puzzle Index (► p. 17).

Note: To download the daily puzzles, you will need an SD Memory Card. Please do not remove the SD Card while data is being transmitted.



Downloading New Puzzles

- 1 **Connect to Nintendo Network** following the directions in the Nintendo 3DS Operations Manual.
- 2 **At the title screen, select Bonuses, and then select Daily Puzzle.** Finally, tap the Download button.
- 3 **When asked to confirm, select OK.**

While downloading, please do not touch the POWER Button. If you are unable to download the puzzles, please follow the instructions in the error message and double-check your Internet connection.

4 Download Complete

Select OK to complete the download and try your hand at your new puzzles!

When you connect and download puzzles from Nintendo Network, all currently available puzzles and hints will be downloaded. A new puzzle is scheduled to become available every day for a full year after the release of the game! (This period may be subject to change.)

Parental Controls

You are able to set the Parental Controls on the Nintendo 3DS system to allow Internet access. For details, please refer to the Nintendo 3DS Operations Manual.

Top Secret

The Top Secret section provides extra content that will be available after you have finished the main game. The amount of content that becomes available will depend on the amount of picarats you have gathered throughout your investigation. Entering correct passwords will grant you access to something special.

Entering the Password from Professor Layton and the Last Specter

1 Controls for Professor Layton and the Miracle Mask

Go from Bonuses, The Hidden Door to make a password appear on the top screen. Make a note of this password, and shut down the game.

2 Controls for Professor Layton and the Last Specter (Nintendo DS software)

Using the same Nintendo 3DS system you used in 1, go to The Hidden Door of Misthallery in the Bonuses section and enter the password you wrote down. If you are successful, a new password will be generated. Write down this new password.

3 Controls for Professor Layton and the Miracle Mask

Using the same Nintendo 3DS system, start Professor Layton and the Miracle Mask and enter the password from 2 above.

Entering the Password in The Hidden Door

For detailed instructions on how to retrieve the password, please refer to the instruction booklet in the next game in the Professor Layton series!

During wireless game play, if communication seems to be affected by other electronic devices, move to another location or turn off the interfering device. You may need to reset the power on the Nintendo 3DS system and start the game again.

- *To play wireless Nintendo 3DS games over the internet, you must first configure your Nintendo 3DS to connect to the Internet. See the Internet Settings section in the Nintendo 3DS Operations Manual.*
- *To complete the setup, you will need access to a wireless broadband Internet connection. You may need to use a PC to access and configure the settings of your wireless network.*
- *Wireless game play uses more battery power than other game play. You may prefer to use the AC adapter to prevent running out of power during wireless game play or when connected to the Internet.*
- *You can also connect to the Internet at Nintendo Zone™ locations or selected Internet hotspots.*

The Nintendo 3DS Service User Agreement which governs Nintendo 3DS online game play and sets forth the Nintendo 3DS Privacy Policy is available in the Nintendo 3DS Operations Manual, or on the Nintendo 3DS by accessing the Internet Settings section of System Settings, or online at support.nintendo.com/useragreement/nintendo3ds.

WARRANTY & SERVICE INFORMATION

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at support.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge.* The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.*

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at support.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing.*

*In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, SOFTWARE, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING **WARRANTIES OF MERCHANTABILITY** AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MODE D'EMPLOI DE LA CONSOLE NINTENDO 3DS™ AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE, UNE CARTE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. CE MODE D'EMPLOI CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ : LISEZ LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À UN JEU VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT - Fonction 3D destinée uniquement aux enfants de 7 ans et plus

Le visionnement d'images en 3D par des enfants de 6 ans et moins peut causer des problèmes de vision.

La fonction de contrôle parental est disponible pour restreindre l'affichage et le visionnement de telles images. Pour plus de détails, consultez la section sur le contrôle parental dans le mode d'emploi de la console Nintendo 3DS.

⚠ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

Convulsions
Problèmes de vision

Tics oculaires ou musculaires
Mouvements involontaires

Perte de conscience
Désorientation

Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :

1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT - Fatigue oculaire et nausée

Jouer à des jeux vidéo pendant une longue période de temps peut causer une fatigue oculaire et peut arriver plus rapidement si vous utilisez la fonction 3D. Pour certains joueurs, jouer à des jeux vidéo peut également causer la nausée. Suivez ces instructions pour éviter la fatigue oculaire, les étourdissements ou la nausée :

- Évitez de jouer pendant une longue période de temps. Il est conseillé aux parents de surveiller la durée des séances de jeu de leurs enfants.
- Prenez une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures, ou à chaque 30 minutes si vous utilisez la fonction 3D, même si vous croyez ne pas en avoir besoin. Chaque personne est différente, alors prenez une pause plus ou moins longue en cas de malaise.
- Si vos yeux sont fatigués ou douloureux, ou si vous êtes étourdi ou nauséux, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si l'un de ces symptômes persiste, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs

Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets ou la peau. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, ou l'irritation de la peau :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Les parents devront s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Lorsque vous utilisez le stylet, il n'est pas nécessaire de le serrer ou d'appuyer trop fort sur l'écran. Cela risque d'entraîner gêne ou fatigue.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou de la douleur au niveau des mains, des poignets ou des bras, ou si vous ressentez des symptômes tels que des fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou tout autre malaise pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT - Écoulement du liquide de la batterie

Le Nintendo 3DS contient une batterie rechargeable au lithium-ion. L'écoulement des ingrédients contenus dans la batterie ou la combustion de ces ingrédients peuvent causer des blessures et endommager votre Nintendo 3DS. Si l'écoulement du liquide de la batterie survient, évitez tout contact avec la peau. Dans le cas d'un contact avec la peau, lavez immédiatement et abondamment la surface contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas d'un contact du liquide de la batterie avec les yeux, rincez immédiatement et abondamment avec de l'eau et consultez un médecin.

Pour éviter l'écoulement de la batterie :

- N'exposez pas la batterie à des liquides ou à des vibrations et des chocs excessifs.
- Ne désassemblez pas la batterie et ne tentez pas de la réparer ou de la déformer.
- Ne jetez jamais la batterie dans le feu.
- Ne touchez pas aux bornes de la batterie et ne causez pas de court-circuit entre ces points de connexion avec un objet de métal.
- Ne retirez pas et n'endommagez pas l'étiquette de la batterie.

⚠ AVERTISSEMENT - Interférence avec les fréquences radio

Le Nintendo 3DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d'appareils électroniques à proximité, incluant les stimulateurs cardiaques.

- N'utilisez pas le Nintendo 3DS à moins de 23 cm d'un stimulateur cardiaque lorsque la fonction sans fil est activée.
- Si vous possédez un stimulateur cardiaque ou tout autre appareil médical implanté, n'utilisez pas la fonction sans fil du Nintendo 3DS avant d'avoir consulté votre médecin ou le fabricant de l'appareil médical.
- Respectez tous les règlements concernant l'utilisation des appareils sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou provoquer un dysfonctionnement, ce qui pourrait causer des blessures ou des dommages matériels.



Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Cherchez-le toujours sur les boîtes lorsque vous achetez des consoles de jeux vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés.

BESOIN D'AIDE POUR JOUER?

Nous vous suggérons d'utiliser votre moteur de recherche préféré pour trouver des astuces sur Internet. Essayez quelques-uns de ces mots clés dans votre recherche : « solution complète », « FAQ », « codes », « trucs » et « astuces ».

INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour être utilisé avec un appareil non autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie Nintendo. Copier un jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « secours » ou d'« archivage » ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires pour protéger vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi. REV-E

CETTE CARTE DE JEU N'EST COMPATIBLE QU'AVEC LA CONSOLE DE JEUX VIDÉO NINTENDO 3DS™.



PERMET DE JOUER EN LIGNE VIA INTERNET.



PERMET L'ÉCHANGE D'INFORMATIONS ENTRE LE NINTENDO 3DS ET LES POINTS D'ACCÈS SANS FIL.

Table des matières

L'histoire	34
À propos du jeu	35
Commencer à jouer	37
Commandes	38
Mener l'enquête	39
Explorer les environs	39
Mener votre enquête	40
Résoudre les énigmes	42
La valise du professeur	45
Journal / Mystères	46
Liste d'énigmes	47
Sauvegarder / Épisodes	48
Options additionnelles dans la valise	49
Parcours hippique	53
Exploration des ruines	54
Extras	55

⚠ ATTENTION – UTILISATION DU STYLET

Lorsque vous utilisez le stylet, veillez à ne pas le serrer trop fort et touchez légèrement l'écran tactile afin d'éviter toute fatigue ou sensation d'inconfort. Ne crispez pas vos doigts, vos poignets ou vos bras. Il n'est pas nécessaire d'appuyer fortement sur l'écran avec le stylet. Il est préférable de tracer délicatement de longs traits.

L'histoire

Le professeur Layton est un archéologue respecté par ses pairs, grand amateur d'énigmes et autres mystères. Il a contribué à résoudre plusieurs cas difficiles qui lui ont valu une notoriété à Scotland Yard. Mais bien avant que son travail soit connu de tout Londres, il était un temps où il n'était qu'un jeune étudiant nommé Hershel Layton...

L'histoire commence le jour où le professeur reçoit une lettre des plus inquiétantes d'Angela, une amie d'enfance. Il décide alors de se rendre dans la ville de Monte d'Or, accompagné de Luke, son apprenti, et d'Emmy, son assistante.

D'après la lettre, la ville de Monte d'Or a connu « une série d'événements terrifiants », et ceux-ci semblent liés à une mystérieuse relique archéologique : le Masque du chaos [Mask of Chaos].

Ce n'est pas la première fois que le professeur Layton entend parler de cet objet. La première fois remonte à 18 ans plus tôt, alors qu'il allait à l'école secondaire...

À propos du jeu

Dans le jeu Professor Layton and the Miracle Mask, vous incarnez le professeur Layton et ses compagnons de route, Luke et Emmy. Il vous faudra explorer divers endroits et résoudre les nombreuses énigmes qui vous seront soumises au cours de votre aventure.

Le professeur Layton

Hershel Layton n'avait que 27 ans lorsqu'il est devenu le plus jeune professeur de l'université de Gressenheller. Déjà fort respecté dans le milieu archéologique, il est bien parti pour devenir un nom connu du grand public.

Luke Triton

Luke admire le professeur Layton pour ses capacités de déduction hors du commun à tel point qu'il a décidé de devenir son apprenti. Malgré sa candeur, Luke, du haut de ses onze ans, est étonnamment doué pour les énigmes.

Emmy Altava

Emmy Altava est une jeune femme dévouée, intelligente et dynamique. Fêrue de photographie, l'assistante du professeur emporte son appareil partout avec elle. C'est également une experte en arts martiaux.

À mesure que le professeur et Luc progressent dans leur aventure, ils feront face à plusieurs casse-têtes qui testeront votre intelligence. Une fois résolus, certains de ces casse-têtes vous permettront de vous rapprocher de la clé du mystère. Faites progresser l'histoire en résolvant chaque énigme à votre propre rythme.

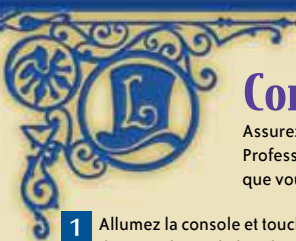
Akira Tago

*Maître des casse-têtes
Professeur émérite
de l'université Chiba*

Né le 25 février 1926. Le professeur Tago effectue des recherches dans le domaine de la psychologie. Il a écrit de nombreux livres de casse-têtes à succès dans ses temps libres. Même aujourd'hui, il poursuit activement ses recherches dans une grande variété de domaines.

La réputation du professeur Tago pour la création de casse-têtes et d'énigmes pour les joueurs les plus chevronnés lui a valu de bonnes critiques après la parution de son dernier jeu Professor Layton and the Last Specter. Il est mieux connu pour la très populaire série de livres, « Head Gymnastics » (seulement publiée au Japon). Préparez-vous à faire travailler votre cerveau alors que vous vous apprêtez à résoudre des casse-têtes étroitement liés à l'histoire.

Les casse-têtes inclus dans ce jeu ont été créés sous la supervision et la direction du professeur Tago et de l'institut de recherche Tago-Akira.



Commencer à jouer

Assurez-vous que la console est éteinte, puis enfoncez la carte de jeu Professor Layton and the Miracle Mask dans la fente de jeu jusqu'à ce que vous entendiez un « clic ».


- 1 Allumez la console et touchez l'icône Professor Layton and the Miracle Mask dans le menu HOME sur l'écran tactile.
- 2 Sélectionnez une des options ci-dessous.





Menu principal

Trois options sont disponibles dans le menu principal. La première fois que vous lancez le jeu, seule l'option New Game [Nouvelle partie] apparaît dans le menu.

Nouvelle partie	Commencer une nouvelle partie. Vous devez entrer votre nom pour créer un nouveau fichier de sauvegarde. Utilisez le stylet et touchez les lettres sur le clavier affiché sur l'écran tactile. Lorsque vous avez terminé, touchez OK. Note : votre nom ne pourra plus être modifié par la suite.
Continue [continuer]	Ouvrir un fichier de sauvegarde existant et reprendre la partie à l'endroit de l'histoire où vous aviez sauvegardé.
Bonuses [extras] (► p. 55)	Accéder à du contenu supplémentaire.

Note : vous pouvez ajuster le volume du jeu en touchant  sur l'écran tactile.

Dans ce mode d'emploi, les captures d'écran illustrant l'écran supérieur sont bordées du cadre , tandis que les captures qui montrent l'écran tactile sont bordées du cadre .

Commandes

Toutes les commandes de ce jeu, ou presque, peuvent être exécutées à l'aide du stylet et de l'écran tactile. Cependant, dans certaines situations, les mêmes commandes pourront être exécutées à l'aide de la croix directionnelle et du bouton A.



Si vous rabattez le couvercle de votre Nintendo 3DS durant la partie, il entrera automatiquement en mode veille, réduisant ainsi la consommation de la batterie. Rouvrez le couvercle du Nintendo 3DS pour mettre fin au mode veille et pour continuer la partie.

Mener l'enquête

Votre enquête vous amènera à parcourir la ville de Monte d'Or dans ses moindres recoins, à examiner d'étranges objets et à discuter avec les habitants afin de réunir des informations. Vous découvrirez aussi une multitude d'énigmes au cours de votre aventure!

Explorer les environs

Ce mode vous permet de vous rendre d'un endroit à l'autre. Touchez une icône orange sur la carte (ou) pour vous déplacer jusqu'au lieu qu'elle indique.



Mener votre enquête

Lorsque vous êtes en mode Enquête, touchez la loupe sur l'écran tactile pour passer en mode Enquête. Ce mode vous permet d'utiliser la loupe pour inspecter tout ce qui vous entoure et obtenir des informations qui pourraient faire avancer votre enquête. La loupe devient orange 🔍 dès qu'elle passe sur un élément intéressant. Assurez-vous de bien examiner les lieux!



Vue rapprochée

Si la loupe devient bleue 🔍 lorsque vous la déplacez, cela signifie que vous avez accès à une vue rapprochée. Touchez alors l'écran tactile pour voir l'endroit où vous vous trouvez sous un autre angle. Lorsque vous avez fini de scruter les lieux, quittez la vue rapprochée en touchant Zoom Out [Vue générale].

Parler aux personnages

Si la loupe devient orange en passant sur un personnage, cela signifie que vous n'avez qu'à toucher l'écran pour enquêter auprès de ce personnage et lui parler. Pour faire avancer la discussion, touchez l'écran tactile ou appuyez sur le bouton A. Pensez à parler plusieurs fois aux mêmes personnes, elles auront sûrement de nouvelles choses à vous dire au fur et à mesure de votre progression dans l'histoire.



Objets cachés

Toutes sortes de choses sont dissimulées dans l'environnement du jeu (► p. 47). Fouillez les coins et recoins pour ne rien rater! Vous trouverez :



des hint coins [pièces cachées]...



des énigmes...



et des objets à collectionner.

Cherchez les pièces cachées!

Les pièces cachées vous seront très utiles pour résoudre les énigmes (► p. 42). Elles sont dissimulées un peu partout. Trouvez-les à l'aide de la loupe, en mode Enquête. Ouvrez l'œil, lorsque la loupe devient orange, vous pourriez trouver une pièce cachée!



Résoudre les énigmes

Vous aurez l'occasion de résoudre une foule d'énigmes au cours de votre enquête. Inspectez tous les recoins pour toutes les découvrir! Certains casse-têtes pourraient sembler difficiles au début, mais ne vous découragez pas! Restez concentré, car certaines énigmes doivent impérativement être résolues pour progresser dans le jeu.

1 Trouvez une énigme.

Vous trouverez des énigmes en parlant aux gens et en inspectant les lieux. Lorsque vous en découvrez une, l'écran de présentation apparaît. Celui-ci vous indique le nombre de picarats que l'énigme peut vous rapporter. Touchez l'écran tactile ou appuyez sur le bouton A pour accéder à l'énigme.

Nombre de picarats

Les picarats que vous recevrez si vous résolvez l'énigme.

Nombre total de picarats

Le nombre de picarats que vous avez obtenus jusqu'ici.



Que sont les picarats?

Le nombre de picarats vous renseigne sur la difficulté d'une énigme. Lorsque vous résolvez une énigme, vous recevez le nombre de picarats indiqué sur l'écran de présentation. Les picarats pourront vous permettre de débloquent du contenu supplémentaire dans la rubrique Top Secret [Ultra-secret] des Extras (► p. 57).



2 Lisez l'énoncé de l'énigme.

L'énoncé de l'énigme apparaît sur l'écran tactile. Lisez-le attentivement, puis touchez une fois ce même écran afin de pouvoir ensuite résoudre l'énigme.

3 Entrez votre réponse.

Le jeu contient de nombreux types d'énigmes et la méthode utilisée pour répondre peut varier. Chaque énigme devra être résolue à l'aide du stylet. En fonction du type d'énigme, les icônes plus bas peuvent apparaître sur l'écran tactile.



Résumé de l'énigme

Touchez ▲ pour afficher l'énoncé de l'énigme sur l'écran supérieur, ou ▼ pour l'afficher sur l'écran tactile.

Options

	Lire les indices en dépensant des pièces S.O.S. Chaque énigme comporte quatre indices. Les trois premiers coûtent une pièce S.O.S. chacun, mais le Super hint [l'indice +] en coûte deux. Il y a un nombre limité de pièces S.O.S. dans le jeu, ne les gaspillez pas!
	Quitter l'énigme pour y revenir plus tard.
	Prendre des notes (► p. 48).
	Réinitialiser l'énigme (pour certains types d'énigmes).
	Annuler votre dernière action.
	Touchez VALIDER pour confirmer votre réponse.

4 Voyez le résultat...

Bonne réponse!

Lorsque vous répondez correctement, vous recevez le nombre de picarats indiqué sur l'écran de présentation de l'énigme. Vous avez parfois également droit à un objet ou à un indice vous faisant avancer dans l'enquête! Les énigmes résolues sont ajoutées à votre Liste d'énigmes, vous pouvez alors les résoudre à nouveau quand vous le souhaitez (► p. 47).

Mauvaise réponse...

En cas de mauvaise réponse, vous avez la possibilité de réessayer immédiatement. Une mauvaise réponse fait diminuer le nombre de picarats que vous recevrez lorsque vous parviendrez à résoudre l'énigme. Vous pouvez également voir de nouveaux indices en dépensant des pièces S.O.S. ou quitter l'énigme pour y revenir plus tard.

Réserve d'énigmes

Des énigmes sont dissimulées un peu partout dans le jeu, il est donc facile de passer à côté de l'une d'entre elles. À mesure que l'histoire progresse, il est possible que vous ne puissiez plus accéder à certaines énigmes, mais pas de panique : vous pouvez toujours vous rendre à la réserve d'énigmes, là où sont recueillies les énigmes perdues. Allez régulièrement dans la réserve pour voir si des énigmes vous y attendent!

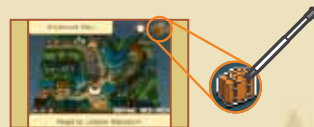


La valise du professeur

Un vrai gentleman ne voyage jamais sans sa valise, et le professeur ne fait pas exception à la règle. La valise du professeur contient de nombreux éléments qui sauront s'avérer utiles lors de votre enquête. Ouvrez la valise en touchant l'icône correspondante sur l'écran tactile.

La valise

Dans la valise, vous trouverez différentes options. À chaque fois que du contenu est ajouté, celui-ci est signalé par New! [Nouveau!].



Informations de jeu

Cet écran vous indique le nombre d'énigmes que vous avez résolues, le nombre d'énigmes que vous avez découvertes, votre position actuelle, le nombre de pièces S.O.S. et de picarats en votre possession et le temps que vous avez passé à jouer.



Contrôle du volume (► p. 37)

Options de la valise (► p. 46 – 52)

Le point d'interrogation indique qu'une option n'est pas encore déverrouillée. Elle le sera lorsque vous aurez suffisamment progressé dans votre aventure.

Fermer

Fermer la valise et reprendre le jeu.

Fonction Notes (► p. 48)

Quitter (► p. 46)

Collection

Contient les curieux objets que vous avez obtenus en cours de jeu.





Journal de Layton

Les événements qui ont eu lieu sont consignés dans le journal. Touchez une entrée sur l'écran tactile pour lire le récit correspondant sur l'écran supérieur.



Mystères

Au fil du jeu, les nombreuses questions qui demanderont à être éclaircies sont enregistrées ici. Touchez l'écran tactile pour afficher une brève description de chaque mystère sur l'écran supérieur. Le professeur commente chacun des mystères de son enquête. Il a même parfois plusieurs remarques à faire. Dans ce cas, touchez Layton's Thoughts [Commentaires de Layton] pour parcourir la totalité de ses commentaires.



Quitter

Vous pouvez retourner au menu principal en touchant l'icône [return icon] située en haut à gauche de l'écran tactile, puis en touchant OK! sur l'écran qui apparaît ensuite. Comme vos données ne sont pas sauvegardées lorsque vous retournez au menu principal de cette manière, n'oubliez pas de sauvegarder votre partie (► p. 48)!



Liste d'énigmes

Toutes les énigmes que vous avez découvertes dans le jeu sont enregistrées ici. Vous pouvez revoir celles que vous avez précédemment résolues aussi souvent que vous le souhaitez et consulter les indices sans dépenser de pièces S.O.S..

Icône du professeur

- : Énigme résolue au premier essai et sans indices
- : Énigme résolue au premier essai, avec des indices
- : Énigme résolue après plusieurs essais
- : Énigme non résolue

Type d'énigme et lieu

Onglets

L'onglet All tab [Toutes les énigmes] affiche toutes les énigmes que vous avez découvertes. L'onglet Picks [Choix] ne contient que celles que vous avez sélectionnées.

Vos énigmes préférées

Touchez la case vide se trouvant à gauche du titre de vos énigmes favorites pour les mettre de côté dans l'onglet Picks .

Numéro de l'énigme, titre et valeur en picarats.

Indices consultés

Les indices que vous avez consultés pour résoudre l'énigme perdent leur couleur.

Barre de défilement

Faites défiler les énigmes en la déplaçant de haut en bas. Vous pouvez également appuyer sur haut ou bas sur la croix directionnelle.

Flèches de défilement

et vous permettent un défilement plus rapide.

✓ (Énigmes résolues)

Les énigmes résolues sont précédées d'une marque et peuvent être résolues à nouveau. Pour résoudre les énigmes non marquées, vous devez en revanche retourner à leur emplacement d'origine qui est indiqué sur l'écran supérieur.





Sauvegarder

Pour sauvegarder votre progression, touchez Save [Sauvegarder] et choisissez ensuite un des trois fichiers de sauvegarde disponibles. Faites attention cependant, si le fichier contient déjà des données, celles-ci seront écrasées par la nouvelle sauvegarde.



Épisodes

Les épisodes se concentrent sur certains des personnages que vous rencontrez au cours de l'enquête. Sélectionnez un épisode dans la liste, puis touchez Watch Episode [Visionner]. De nouveaux épisodes sont ajoutés au fur et à mesure de votre progression dans l'histoire.



Memo [Notes]

En sélectionnant Notes dans la valise du professeur ou pendant la résolution d'une énigme, vous pouvez prendre des notes sur l'écran tactile. Cela peut s'avérer particulièrement utile pour les énigmes, car l'écran de notes est transparent et le contenu de l'énigme reste visible!



- | | | |
|----------------------------|--|--|
| : Crayon fin | : Crayon large | : Utiliser une couleur pour remplir une forme fermée |
| : Changer de couleur | : Gomme fine | : Gomme large |
| : Effacer l'écran de Notes | : Annuler le dernier trait (maximum 4 fois de suite) | : Rétablir le trait annulé (maximum 4 fois de suite) |

Options additionnelles dans la valise

Dans la valise du professeur, trois options sont remplacées par un point d'interrogation en début de jeu. Il s'agit de mini-jeux auxquels vous pouvez accéder par la suite. Au fur et à mesure de votre progression, vous obtiendrez également du contenu et des niveaux supplémentaires pour ces mini-jeux. Pour lire les instructions de chaque mini-jeu, touchez l'icône



Magasin

Commencez par sélectionner un rayon du magasin, puis touchez Start! [Commencer!] pour confirmer votre choix. Vous devez placer les articles sur les étagères en suivant certaines règles. Arrangez-vous pour que le client ne résiste pas à l'envie d'acheter tous les objets, l'un après l'autre. Lorsque vous avez placé tous les articles, touchez Open Shop! [Ouvrir le magasin] pour commencer.



Articles à placer

Si nécessaire, faites défiler les articles à l'aide des flèches situées de chaque côté.

Premier article

Le premier article est déjà rangé et ne peut être déplacé. Placez les autres articles en considérant celui-ci comme le point de départ de votre chaîne.

Annuler

Retirez tous les articles que vous avez déjà disposés et recommencez votre disposition depuis le départ.



Étagères

Ouvrir le magasin

Touchez cette icône lorsque vous avez placé tous les articles et souhaitez ouvrir le magasin.



Robot mécanique

Guidez votre robot sur un parcours semé d'embûches et faites-lui atteindre l'arrivée! Sélectionnez un parcours depuis l'écran de carte et confirmez votre choix. Sur le parcours, votre robot se déplace de trois cases à la fois. À vous de le guider afin de le faire s'arrêter sur le panneau rouge indiquant l'arrivée. Si le robot heurte un ennemi ou si sa jauge d'énergie s'épuise, c'est fini pour lui!



Arrivée

Flèches

Touchez une flèche afin que le robot se déplace dans la direction correspondante.

Recommencer

Recommencez le parcours depuis le début.



Jauge d'énergie

Elle diminue à chaque déplacement du robot. Attention, si elle s'épuise, c'est perdu!

Annuler

Annulez le dernier déplacement.



Légende

	Clé dorée	Ramassez cette clé pour que le robot détruise tout sur son chemin, ennemis et blocs y compris!
	Bloc	Le robot s'arrête s'il heurte un bloc, à moins qu'il ait ramassé une clé dorée. Dans ce dernier cas, il n'aura aucun mal à le pulvériser!
	Bloc en métal	Peu importe qu'il ait trouvé ou non une clé dorée, le robot s'arrête systématiquement lorsqu'il heurte un bloc en métal.
	Ennemi	Les ennemis se déplacent en même temps que le robot. S'il heurte un ennemi, c'en est fini pour le robot. Faites de votre mieux pour les éviter!
	Convoyeur	Si votre robot s'arrête sur un convoyeur, il sera transporté dans la direction indiquée par les flèches de ce dernier.



Lapin

Vous êtes le dernier espoir de ce petit lapin qui risque de se faire renvoyer de la troupe du cirque s'il n'apprend pas quelques tours. Aidez-le à exécuter des tours amusants et émouvants pour qu'il puisse réintégrer la troupe!



Nom du lapin

Dresser

Dressez le lapin à l'aide du stylet.

Instructions du spectacle

Journal de dressage

Passez en revue les tours que connaît votre lapin.

Parler

Discutez avec le lapin.

Icônes du lapin

Touchez ces icônes pour voir votre lapin s'amuser et faire des cabrioles.

Spectacles

Préparez un spectacle en sélectionnant des tours pour le lapin, puis jouez-le devant le maître de cirque qui jugera de la qualité de l'interprétation.



Parler

Un fait peu connu à propos de Luke, c'est qu'il peut parler aux animaux! Touchez Chat [Parler] et Luke expliquera les cabrioles à votre lapin. Touchez Train [Dresser] pour enseigner de nouveaux tours que le lapin pourra performer en spectacle!

Dresser

Guidez votre lapin en vous aidant du stylet. En effectuant divers mouvements de la main (toucher ou glisser le stylet sur l'écran), vous pouvez enseigner plusieurs tours à votre lapin. Une fois un tour appris, vous pouvez sélectionner un des tours du spectacle et regarder votre lapin se produire!

Faites pivoter le lapin



Spectacles

Jouez des spectacles devant le maître de cirque afin que celui-ci juge si le lapin est digne de rejoindre sa troupe. Choisissez d'abord un spectacle, un écran comme celui plus bas s'affichera. Choisissez un tour pour accompagner chaque scène du scénario. Lorsque toutes les cases sont remplies, touchez Curtain Up! [En scène!] afin de jouer le spectacle.

Indications du maître de cirque

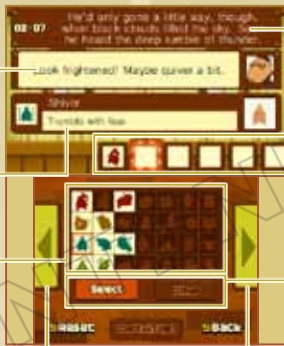
Faites bien attention aux indications scéniques de Tyrone. Si le lapin ne fait pas ce qui lui est demandé, il échouera.

Description du tour

Tours disponibles

Flèches

Touchez les flèches situées à droite et à gauche de la liste des tours pour faire défiler l'enchaînement.



Scénario

Ici, vous pouvez lire le texte à illustrer.

Enchaînement

Cette barre indique toutes les actions prévues pour accompagner le scénario. Toutes les cases doivent être remplies pour que le spectacle puisse commencer.

Sélectionner/Supprimer

Sélectionnez un tour pour le placer dans l'enchaînement ou le retirer de l'enchaînement.

Parcours hippique

Si vous parlez à un personnage bien précis durant votre enquête à Monte d'Or, vous déverrouillerez ce mode.

Écran du parcours hippique

Faites glisser le stylet vers la gauche ou la droite sur l'écran tactile pour guider votre monture tout au long du parcours. Si vous heurtez un tonneau, votre monture sera ralentie. En revanche, si vous prenez une carotte, votre monture ira bien plus vite et fera fi de ces obstacles!



Carotte

Tonneau

Écran tactile

Faites glisser le stylet rapidement sur l'écran tactile, vers la droite ou la gauche, afin de guider votre monture dans la direction choisie.

Exploration des ruines

Au cours de l'histoire, vous incarnerez le jeune Hershel Layton partant explorer des ruines anciennes avec son ami Randall. Les commandes de cette partie de l'histoire sont différentes de celles du reste du jeu et sont expliquées plus bas.

Écran d'exploration des ruines

Dans les ruines, vous contrôlez le jeune Hershel Layton. Aidez-le à résoudre les énigmes afin de progresser dans les différents niveaux des ruines.

Icône de la carte

La carte montre le niveau actuel dans lequel vous vous trouvez, ainsi que votre position exacte.

Parler

Demandez à Randall des conseils ou des instructions sur la manière d'explorer les ruines.

Panneau d'action

Ce panneau vous propose différentes actions en fonction de la situation dans laquelle vous vous trouvez. Touchez-le ou appuyez sur le bouton A pour effectuer l'action indiquée.

Icône du sac à dos

Flèches de déplacement

Touchez ces flèches pour vous déplacer dans la direction indiquée. Vous pouvez également utiliser la croix directionnelle ou le pad circulaire.

Réessayer / Fuir

Ces options apparaissent uniquement dans certaines salles. Touchez Restart [Réessayer] dans une salle pour que tous ses éléments reprennent leur position initiale. Touchez Run! [Fuir] pour quitter une salle et retourner dans la salle précédente.

Extras

Pour accéder à la section Bonuses [Extras], touchez EXTRAS dans le menu principal, puis sélectionnez un fichier de sauvegarde. Le contenu disponible dans les Extras dépend du fichier sélectionné et augmente en fonction de votre progression dans le jeu.

Contenu des Extras

La rubrique Extras vous donne accès aux options suivantes :



Énigme du jour (► p. 55)

Téléchargez chaque jour une nouvelle énigme via Internet (selon disponibilités).

Liste d'énigmes

Revoyez toutes les énigmes que vous avez résolues, ou vérifiez où se trouvent les énigmes découvertes, mais non résolues (► p. 47).

Ultra-secret (► p. 57)

De nombreuses surprises vous attendent dans cette rubrique à laquelle seuls les joueurs ayant accumulé un certain nombre de picarats auront accès.

Notifications

Réglez Notifications sur Yes [Oui] pour recevoir une notification via SpotPass dès qu'une nouvelle énigme peut être téléchargée. Réglez Notifications sur No [Non] pour ne plus les recevoir.

Extras

Chaque fois que les Extras sont mis à jour, les données sont automatiquement sauvegardées. Pensez à revenir au menu principal avant d'éteindre votre console Nintendo 3DS/Nintendo 3DS XL pour que les données soient sauvegardées.

Télécharger les énigmes du jour via Internet

Une nouvelle énigme téléchargeable via Internet vous attend chaque jour pendant un an à compter de la sortie du jeu Professor Layton and the Miracle Mask. Le menu des énigmes téléchargeables fonctionne de la même façon que la liste d'énigmes (► p. 47).

Note : une carte SD est nécessaire pour télécharger les énigmes du jour. Ne retirez pas et ne réinsérez pas la carte SD durant le téléchargement.



Télécharger de nouvelles énigmes

- 1 Connectez-vous à Internet en suivant les instructions du mode d'emploi Nintendo 3DS.
- 2 Dans le menu des Extras, choisissez Daily Puzzle [Énigme du jour], puis touchez Download [Télécharger].
- 3 Touchez OK pour confirmer.
N'éteignez pas votre console et n'appuyez sur aucun bouton pendant le téléchargement. En cas d'échec du téléchargement, un message d'erreur s'affichera. Vous devrez peut-être vérifier votre connexion Internet, ainsi que les paramètres Internet dans les paramètres de la console.
- 4 Téléchargement terminé.

Une fois que le téléchargement est terminé, touchez OK pour sauvegarder le jeu. Vous pouvez alors choisir les énigmes auxquelles vous souhaitez vous mesurer.

Lorsque vous vous connectez à Internet et que vous téléchargez des énigmes pour la première fois, toutes les énigmes disponibles à ce jour seront téléchargées. (Cette période peut changer sans préavis.)

Contrôle parental

Le contrôle parental est une option disponible dans les paramètres de la console. Elle permet aux parents ou aux tuteurs de limiter l'utilisation d'Internet. Pour plus de détails, veuillez vous référer au mode d'emploi Nintendo 3DS.

Ultra-secret

La section Top Secret [Ultra-secret] qui fournit du contenu supplémentaire ne sera disponible qu'une fois le jeu terminé. La quantité de contenu auquel vous aurez accès dépend de votre nombre de picarats accumulés. Entrez les bons mots de passe et vous accéderez à quelque chose d'unique.

Entrer le mot de passe du Professor Layton and the Last Specter

1 Dans Professor Layton and the Miracle Mask :

Dans le menu Bonuses [Extras], choisissez The Hidden Door. Vous pourrez alors voir le mot de passe de la porte cachée sur l'écran supérieur. Notez ce mot de passe, puis quittez le jeu.

2 Dans Professor Layton and the Last Specter : (Logiciel Nintendo DS)

En utilisant la même console Nintendo 3DS que pour la première étape, allez à la porte cachée dans le menu Extras et entrez le mot de passe que vous avez obtenu dans la première étape et débloquent ainsi du contenu supplémentaire pour ce jeu. Vous recevrez par ailleurs un mot de passe à utiliser dans Professor Layton and the Miracle Mask. Notez bien ce nouveau mot de passe.

3 De retour dans Professor Layton and the Miracle Mask :

En utilisant toujours la même console Nintendo 3DS, démarrez Professor Layton and the Miracle Mask et entrez le mot de passe que vous avez obtenu lors de la deuxième étape, et ainsi débloquent du contenu supplémentaire!

Pour accéder à la porte cachée

Pour des instructions détaillées sur la manière d'obtenir le mot de passe pour cette porte cachée, veuillez vous référer au mode d'emploi du prochain jeu de la série Professeur Layton.

NOTES

Si la communication semble perturbée par d'autres appareils électroniques au cours d'une partie sans fil, changez d'endroit ou éteignez les appareils qui interfèrent. Vous devrez peut-être avoir besoin de réinitialiser votre console Nintendo 3DS et démarrer le jeu à nouveau.

- *Avant de jouer une partie via Internet, configurez d'abord les paramètres Internet de votre console Nintendo 3DS. Consultez la section des paramètres Internet dans le mode d'emploi de la console Nintendo 3DS.*
- *Vous devez avoir accès à une connexion Internet haute vitesse sans fil. Il se pourrait que vous ayez à configurer les paramètres de votre réseau sans fil sur un ordinateur.*
- *La console consomme plus d'énergie en mode sans fil. Il est donc préférable de la garder branchée avec le bloc d'alimentation pour éviter d'épuiser la batterie au cours d'une partie ou d'une session sur Internet.*
- *Vous pouvez également vous connecter à Internet via les Nintendo Zone ou certains points d'accès à Internet.*

Le contrat d'utilisation des services Nintendo 3DS qui régit le jeu en ligne du Nintendo 3DS et énonce la Politique de confidentialité est disponible dans le mode d'emploi de la console Nintendo 3DS, dans les paramètres Internet de la console Nintendo 3DS, ou encore en ligne à support.nintendo.com/useragreement/nintendo3ds.

Renseignements sur l'entretien et la garantie

Certains problèmes pourraient être facilement résolus à l'aide de quelques instructions simples. Avant de retourner chez votre détaillant, visitez notre site Internet à support.nintendo.com, ou appelez le service à la clientèle au 1 800 255-3700. Nos heures d'ouverture sont de 6 h à 19 h, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant le soutien technique en ligne ou au téléphone, Nintendo vous offrira un service de réparation express. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (« Nintendo ») garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivants la date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.* L'acheteur original sera couvert par cette garantie seulement si la date d'achat est enregistrée à un point de vente ou si le client peut démontrer, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté au cours des 12 derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de trois (3) mois suivants sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.*

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site Internet à support.nintendo.com ou appeler le service à la clientèle au 1 800 255-3700 pour des informations sur le dépannage et la réparation, ou pour les options de remplacement ainsi que leurs prix.*

*Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit chez Nintendo. LES FRAIS DE TRANSPORT DOIVENT ÊTRE PAYÉS ET LE PRODUIT DOIT ÊTRE ASSURÉ CONTRE LES DOMMAGES ET LES PERTES. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) EST UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI SOUS LICENCE DE NINTENDO (Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES APPAREILS D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DE JEUX, LES ADAPTEURS, LES LOGICIELS ET LES BLOCS D'ALIMENTATION NON AUTORISÉS); (b) EST UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) A ÉTÉ ENDOMMAGÉ PAR CAUSE DE NÉGLIGENCE, D'ACCIDENT, D'UTILISATION ABUSIVE OU TOUTE AUTRE CAUSE QUI NE SERAIT PAS RELIÉE À DU MATÉRIEL DÉFECTUEUX OU À LA MAIN-D'ŒUVRE; OU (e) SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS, SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS UN TEL CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS MENTIONNÉES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux spécifiques. Vous pourriez également posséder d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.